

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan itu sebuah pengalaman belajar seorang individu yang terjadi sepanjang hidup. Sebagaimana yang dikutip dari Tajuddin Noor, bahwa pendidikan yang diartikan sepanjang hidup, pendidikan yang tidak dibatasi oleh waktu dan diartikan berlangsung sepanjang hayat sejak dini hingga dewasa. Pendidikan yang didapatkan oleh seseorang juga tidak hanya melalui pendidikan formal sebagaimana melalui sekolah umum, melainkan pendidikan juga didapatkan dari lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Berbagai macam ahli juga banyak pengertian dalam mengartikan pendidikan, seperti contoh salah satunya adalah John Dewey, menurutnya pendidikan itu suatu proses tanpa akhir (*education in the process without end*) dan hakekatnya, suatu proses mencari atau menemukan dan mengolah secara terus menerus. (Nur Maria Setyorini, 2023). Pendidikan termasuk bagian dari usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-undang, 2003)

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung

prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh. Motivasi belajar itu sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. (Rahman, 2021). Selanjutnya motivasi belajar itu termasuk keinginan siswa atau individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mencapai tujuan akademik mereka. Siswa mungkin kurang aktif dan gagal belajar jika mereka tidak memiliki motivasi yang cukup. (Daniati et al., 2024).

Motivasi belajar itu seperti dorongan yang muncul dari dalam diri siswa sendiri. Yang bisa membuat semangat belajarnya bangkit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, ada dua hal utama yang mempengaruhi ini. Yang pertama dari luar, seperti rangsangan ekstrinsik. Itu datang dari lingkungan atau orang lain. Lalu yang kedua, intrinsik, ini lebih dari kemauan dalam diri siswa. Terkadang sulit membedakan mana yang lebih kuat. Tetapi keduanya penting untuk motivasi belajar siswa. (Gogik, 2023)

Media pembelajaran seperti buku, film, atau rekaman yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa serta mempermudah proses penyampaian informasi, sehingga pembelajaran berjalan lebih baik dan mencapai tujuan. (Agustin et al., 2025). Media pembelajaran itu suatu alat

yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesanyang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan/pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.(Brata et al., 2024)

Sehubungan dengan itu, Allah SWT berfirman dalam surat An-Nahl Ayat 78, sebagai berikut:

لَكُمْ وَجَعَلْ شَيْءًا لَا تَعْلَمُونَ لَا أُمِّهِتُمْ بُطُونٍ مِّنْ ۖ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ

تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ ۖ وَالْأَفْـِدَّةَ وَالْأَبْصَارَ السَّمْعَ

Artinya: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”.

Menurut Tafsir Ibnu Katsir, ketika manusia dilahirkan tidak mengetahui apa-apa kemudian Allah memberikan panca indra untuk dapat dimanfaatkan guna mendapatkan pengetahuan dan ilmu. Itu sebagai isyarat pada permulaan ilmu pengetahuan yang dianugerahkan Allah kepada manusia, yaitu berupa panca indra. Dan yang berperan didalamnya adalah pendengaran dan penglihatan, kemudian dari sinilah kegiatan berpikir dimulai dengan menggunakan akal. Dengan demikian, Allah memberi hambanya panca indra untuk merubah dengan menggunakan sarana panca indra itu dari bodoh (tidak mengetahui) menjadi mengetahui, Hal ini membutuhkan pengembangan yaitu dengan pendidikan. Allah memberikan kemampuan pendengaran, penglihatan dan hati (akal). Yang dimaksud hati di sini adalah akal yang berpusat di kalbu. Demikianlah menurut pendapat yang shahih. Daya dan indra ini diperoleh

manusia secara berangsur angsur, setiap kali tumbuh bertambahlah daya pendengaran, penglihatan dan akal nya hingga dewasa. Penganugerahan daya cipta itu dimaksudkan agar dia dapat bersyukur dengan beribadah kepada Rabbnya dan dijadikan sarana ketaatan kepada Tuhannya. (Amarodin, 2021)

Surat An-Nahl Ayat 78 ini sangat erat kaitan nya dengan media belajar dalam Pendidikan Agama Islam. Ayat ini menceritakan tentang pentingnya pemanfaatan alat indera untuk memperoleh pengetahuan, mendorong rasa syukur atas nikmat ilmu, serta pengembangan potensi diri siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah komik. Komik dianggap sebagai media alternatif yang melengkapi proses pembelajaran. Belakangan ini komik sangat populer di khalayak ramai, tidak hanya dari kalangan anak-anak saja, namun juga dari kalangan remaja hingga orang dewasa gemar membaca komik. Tampilannya yang bergambar serta inti cerita yang sederhana dan mudah dipahami membuatnya menarik untuk dibaca. Dikarenakan semakin luasnya pembaca komik dari semua kalangan, komik sekarang memiliki batasan usia untuk membacanya.

Komik sebagai media pembelajaran dirancang untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan guru sebab isinya menggunakan kalimat sederhana. Selain media yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik, untuk mendukung tujuan pendidika nasional dalam ranah sosial dan spiritual adalah dimuatnya aspek-aspek sosial dan

spiritual di dalam media tersebut seperti menerapkan nilai-nilai Islam di dalam media pembelajaran dengan memuat ayat-ayat Al- Qur'an dan hadits yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.(Mardiah & Relsas Yogica, 2023)

Komik termasuk media komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin. Komik itu salah satu bentuk media yang menggabungkan gambar dan teks dalam rangkaian panel untuk bercerita atau menyampaikan pesan. Komik juga suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Biasanya komik disajikan dalam bentuk buku atau majalah dengan panel-panel yang menggambarkan berbagai adegan atau aksi disertai dengan dialog, narasi, dan efek suara.(Hidayat et al., 2024)

Komik sebagai bentuk media komunikasi visual yang unik dapat menjadi media pembelajaran yang secara leluasa dapat mengusung berbagai topik dan gagasan. Komik dianggap sanggup mengajarkan kepada para pembacanya cara-cara tertentu dalam melihat gagasan dan persoalan yang disajikan. Tidak jarang pula atas kecairan sifat komik tersebut, wacana yang dibawanya dapat berupa isu-isu yang serius, sensitif, dan juga kritis, seperti isu sosial, isu politik, maupun isu keagamaan. Isu-isu tersebut juga sebenarnya bukan merupakan hal baru yang ditemukan dalam komik karena akar dari

komik pada dasarnya terkait erat dengan konteks sosial, politik, dan agama.(Kusuma et al., 2023)

Kondisi di atas menggambarkan bahwa komik sudah begitu dikenal dan disukai di kalangan anak-anak. Akan tetapi, sayangnya komik yang ada dan beredar saat ini sebagian besar hanya sebagai hiburan semata, tanpa ada unsur edukasi yang ada di dalamnya. Komik yang ada saat ini hanya memuat tentang kehidupan sosial dan pendidikan moral. Untuk itu perlu adanya sebuah inovasi baru, dimana sebuah komik tidak hanya sebagai media penghibur, akan tetapi dapat juga difungsikan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur-unsur atau nilai-nilai agama.

Dalam konteks Kurikulum 2013, pendidikan agama Islam menekankan pada pengembangan sikap sosial dan spiritual siswa. Penggunaan komik Islami dapat membantu mencapai tujuan ini dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. (Mardiah, 2023) Dengan demikian, penerapan komik Islami dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan survei awal yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 6 Kuantan Mudik, yaitu Ibu Surina, S.Pd.I., pada tanggal 8 Januari 2026, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar sebagian peserta didik masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika

materi disajikan melalui buku paket yang didominasi oleh teks tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembelajaran, sebagian peserta didik cenderung merasa bosan, kurang fokus terhadap materi yang disampaikan, bahkan lebih memilih melakukan aktivitas lain daripada membaca dan memahami materi pelajaran yang diberikan.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara awal dengan beberapa peserta didik. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama sering kali menimbulkan rasa bosan dan kurang menarik minat mereka untuk belajar. Dominasi teks dalam buku pelajaran menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk membaca dan memahami materi secara mandiri. Sebaliknya, peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik pada materi yang disajikan dengan dukungan unsur visual, seperti gambar, ilustrasi, atau media pembelajaran lainnya yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi dan inovatif. Pembelajaran yang cenderung menggunakan metode konvensional dengan berfokus pada penyampaian materi melalui teks menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, interaksi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar menjadi rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya perhatian terhadap

materi yang disampaikan, serta minimnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai Ujian Tengah Semester (UTS), pada kelas VII.1 terdapat 75% siswa (12 dari 16 siswa) yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, pada kelas VII.2 terdapat 60% siswa (9 dari 15 siswa) yang juga belum mencapai nilai KKM. Selain itu, pada hasil Ujian Akhir Semester (UAS), meskipun jumlahnya lebih sedikit, masih terdapat siswa yang belum tuntas. Pada kelas VII.1 terdapat 37,5% siswa (6 dari 16 siswa) yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan pada kelas VII.2 sebesar 26,67% siswa (4 dari 15 siswa) juga belum mencapai ketuntasan.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki hasil belajar yang rendah, yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar karena biasanya semakin tinggi motivasi belajar siswa maka akan semakin tinggi pula capaian hasil belajar yang diperoleh nya begitupun sebaliknya, semakin rendah motivasi belajar siswa maka akan semakin rendah pula capaian hasil belajar yang diperoleh nya, kemudian kurang inovatifnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, permasalahan tersebut dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer dalam Hanifah dkk. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Teori ini

menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan saluran verbal, sehingga penggunaan media yang memadukan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran (Desty Putri Hanifah, 2023).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan komik Islami, guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, penggunaan komik Islami sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar dan cerita dinilai mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi. Ketertarikan dan kemudahan dalam memahami materi tersebut pada akhirnya dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, berdasarkan teori pembelajaran multimedia, penggunaan komik Islami memiliki dasar teoritis yang kuat dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Komik Islami itu sebuah bentuk desain komik yang lebih mengedepankan konsep Islam dalam cerita yang digunakan sebagai media pembelajaran. Komik Islami itu suatu cerita bergambar atau komik yang didalamnya terkandung pesan-pesan moral dalam Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, berbudi pekerti luhur, disiplin, pandai bersyukur, dan sebagainya. Komik Islami juga bisa disebut sebagai media modern dalam berdakwah. (Mardiah & Relsas Yogica, 2023)

Penelitian oleh Mardiah dan Yogica (2023) menyatakan bahwa komik Islami dapat digunakan sebagai suplemen media pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. (Mardiah, 2023). Selanjutnya Muhammad Al-Habib (2025) menyatakan bahwa penggunaan media komik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, kemudian membantu siswa mengembangkan imajinasi mereka saat belajar, sehingga mereka tidak hanya terfokus pada belajar menghafal.

Penelitian tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, tetapi hanya sedikit penelitian yang mempelajari pengaruh media komik islami terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian sebelumnya biasanya terfokus pada komik umum saja tanpa penggabungan nilai-nilai Islami, dan ada juga yang terfokus pada pembelajaran lain bukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Komik Islami Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik.

2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Menghindari agar tidak terjadi perluasan permasalahan dalam pembahasan ini, peneliti memberikan batasan dalam penelitiannya hanya fokus pada:

1. Penelitian ini fokus pada pengaruh penggunaan media komik Islami ini terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP N 6 Kuantan Mudik.
2. Aspek yang di ukur dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII di SMP N 6 Kuantan Mudik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran komik Islami pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik?

3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik Islami pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media komik Islami terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran komik Islami pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik Islami pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik Islami terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 6 Kuantan Mudik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Dengan mengkaji penggunaan media komik Islami, penelitian ini dapat memperkaya khazanah teori pembelajaran yang ada.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media komik Islami sebagai alat bantu pembelajaran, serta bagaimana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa.
2. Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak, khususnya bagi penulis sendiri dan badan atau lembaga pendidikan serta perorangan yang terlibat dalam pengelolaan, baik secara langsung maupun tidak langsung.
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi Pembelajaran PAI. Dengan penggunaan media komik Islami, siswa diharapkan lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Guru dapat menggunakan komik Islami sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

- c. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif dan menarik, serta meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di lingkungan sekolah.
 - d. Penelitian ini juga memberikan peluang bagi peneliti untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran, serta menambah pengalaman dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan.
3. Manfaat sosial
- a. Dengan menggunakan komik Islami, diharapkan tidak hanya memberikan motivasi belajar siswa tetapi juga menyerap nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam cerita. Hal ini dapat berkontribusi pada pembentukan karakter dan moral siswa.
 - b. Jika penelitian ini berhasil menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, maka hal ini dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain untuk menerapkan media serupa, sehingga berdampak positif pada pendidikan agama Islam secara lebih luas.

G. Definisi Operasional

1. Media Komik Islami

a. Pengertian Media Pembelajaran

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari

bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Heinich dan kawan-kawan (1986) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. (Hamzah Pagarra, 2022). Berdasarkan pengertian diatas maka media pembelajaran yang penulis maksudkan dalam definisi operasional ini adalah segala bentuk sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Pengertian Komik Islami

Komik Islami adalah sebuah bentuk desain komik yang lebih mengedepankan konsep Islam dalam cerita yang digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Alaydrus (2018), komik Islami adalah suatu cerita bergambar atau komik yang didalamnya terkandung pesan-pesan moral dalam Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, berbudi pekerti luhur, disiplin, pandai bersyukur, dan sebagainya. Komik Islami juga bisa disebut sebagai media modern dalam berdakwah. (Mardiah, 2023). Berdasarkan pengertian diatas maka komik Islami yang penulis maksudkan dalam definisi operasional ini adalah media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang memuat materi

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan mengintegrasikan nilai-nilai ajaran Islam di dalam alur cerita dan dialog tokoh. Nilai-nilai tersebut meliputi kejujuran, tanggung jawab, disiplin, rasa syukur, dan akhlak terpuji lainnya.

2. Motivasi Belajar

Pengertian motivasi belajar menurut Sadirman adalah “keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Uno mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.(Cahyono et al., 2022). Berdasarkan pengertian maka motivasi belajar yang penulis maksudkan dalam definisi operasional ini adalah dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.